株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコン は 任天堂の商標です
このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、
内容等を出版、放送、上演等に使用することを禁じます
© 1991 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN.

KOEI

任天堂ファミリーコンピュータ™ KOE-QK

航海便覧

はじめに

航空技術が進んでいる現代では、移動にかかる時間がとても短くなり、距離の感覚がしだいになくなってきました。「地球は時間的に小さくなりつつある」のです。わたしはこのような文明の発達について驚き、また同時に寂しさを感じました。その寂しさは、コロンブスが新大陸を発見し、マゼラン艦隊が世界一周を達成した時代の果てしない海の広さが、いつか失われるかもしれないということです。

海へのあこがれとロマンを現代に復活させたい。その思いから、『大航海時代』の企画がスタートしました。時代は海洋の新世紀といわれた16世紀の初めがいい。ポルトガルとイスパニア、そしてイスラムの貿易全盛期を再現しよう。冒険を主体にして、宝探しや海賊もしてみたい……。楽しいアイデアが次々に生まれました。そのような過程の中で、この『大航海時代』ができあがったのです。

『大航海時代』の進め方はあなたの自由です。あなたは港の人々やポルトガルの王様の頼みを聞きながら、さまざまな冒険を体験することでしょう。冒険商人になって大きな富を築くか、海賊になってその勇名をとどろかせるか、運命を決めるのはあなた自身です。かつて未知の国に旅立った、偉大なる冒険者たちの気分を味わって、あなただけの大航海を楽しんでください。

フクザワ・エイジ

■使用上のご注意

次の注意事項をよく守り、正しくお使いください。

1．カセットの交換は、電源を切ってから行ってください。

2．使用後は、ACアダプタをコンセントから抜いてください。

3．故障の原因となるので、次のことはしないでください。

①極端な温度条件の下での使用や保管

②強いショックを与えたり、分解すること

③端子部に直接手をふれたり、水でぬらすこと

④シンナー、ベンジンなどの揮発油でふくこと

4．テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

5．長時間ゲームをするときは、2時間ごとに休憩しましょう。

■トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

なお、サウンドウェア（CD）の交換はご容赦願います。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3000円にて有償交換いたします(事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください)。

3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区日吉本町1−4−24
株式会社　光　栄　　　FC『大航海時代』ユーザーサポート係

目次

プロローグ…… 4
ゲームシナリオについて説明します。

『大航海時代』とは…… 6
ゲームの内容について説明します。

冒険への扉…… 9
操作のしかたを説明します。

デュークへの道……15
ゲームの進め方について説明します。

勝利の女神は我にあり……30
戦い方について説明します。

データ・コマンド一覧……35

サブマニュアル・『大航海時代』の世界……45

索引……70

プロローグ

今を去ること80年前わたしの曽祖父は航海王エンリケの命を受け、アフリカにあるという伝説のキリスト教王『プレステ・ジョアン』の国を捜すため、西アフリカ探検に旅立った。
しかし、その艦隊は、途中で暴風雨にあい、司令官だったわたしの曽祖父は再び帰らぬ人となってしまった。主人と優秀な部下を失ったわが一族は、急速に没落してゆく。
16世紀になり、われら父子はただの船乗りにおちぶれていたが、一族再興の夢にむけて力をたくわえていた。
ヴァスコ＝ダ＝ガマが喜望峰を回り、インドへの航海に成功したという知らせを聞くと、父は大いなる富と名声を手に入れるために、一人前の船乗りとしてはまだ経験の浅いわたしを国に残し、インドへの航海の旅に出発した。
父が旅立ってから１年が過ぎ、わたしは、父とインドへ旅立ったはずの老航海士と街で出会い、父に起こった出来事を知った。
父の一行は無事にインドに到着し、香料の買いつけに成功したが、その帰路で暴風雨にあい、消息を断ったという。
父の死の悲しみに沈んでいたわたしは、老航海士から父の遺言状を受け取った。『夢を追え、希望を捨てるな』、この父の言葉にわたしは勇気をとりもどした。
わたしは老航海士とともに、わが家の栄誉をとりもどすために資金と経験のある船乗りを集めようと街へとくりだしたのである。

【主人公】
『大航海時代』の主人公。16歳の少年。
父の遺した『夢を追え、希望を捨てるな』の言葉を胸に、一族の栄誉をとりもどすため、大いなる富と名声を手に入れるために、はるか大海原へ向かって旅立つ。

【クリス姫】
ポルトガルの王女。14歳。
宮廷内はもとより、広く民衆にも愛されている美しい王女。主人公の航海での活躍を密かに見守り、はげましてくれる。

【老航海士】
父とインドに旅立ち、命からがらリスボンへ戻ってきた年老いた航海士。
主人公に仲間ができるまでは唯一の力強い味方だ。

『大航海時代』とは

冒険の背景

15世紀末は、バーソロミュー＝ディアスの喜望峰発見、コロンブスの新大陸発見、ヴァスコ＝ダ＝ガマのアフリカ回りのインド到達など、遠洋航海でのめざましい活躍がなされた時代です。彼らに力を貸したのはポルトガルとイスパニア（スペイン）でした。この２国は新大陸アメリカやインドを拠点にして海運貿易を開始しました。
それまではイスラム教国がアジア・インド方面の特産品をひとりじめしていましたが、ポルトガルとイスパニアは、イスラムとは違った新しい貿易圏を確立し、イスラムと肩を並べられるほどの貿易大国となったのです。
これらのポルトガル、イスパニア、イスラムの３勢力による貿易圏を拡大するための競争が、この『大航海時代』の背景にあります。

あなたの目的

あなたの目的は、一流の提督になり、失われた爵位をとりもどし、一族の名誉を回復することです。そのためには何をすればよいのか、ゲームの進行にしたがって目的を説明しましょう。

①資金を集める
初めは地中海あたりで商売をして、資金を集めましょう。特産品を売っている港を発見して、商売を行うルートをつくることが大切です。
②名声を上げる
あなたの評判を上げます。次の４つの方法があります。
- 港に投資して、その港をポルトガルの同盟港にする
- イスパニア・イスラムの艦隊を襲う
- 人助けをする
- 港を発見する

③爵位を上げる
名声が上がると、ポルトガル国王に呼ばれ、勅命を受けます。その勅命を果たすと、爵位をたまわります。
爵位は９段階あります。名声を高めることと勅命の達成とをくりかえして、爵位を上げ、１番上の位のデューク（公爵）を目指しましょう。

こんなときはゲームオーバー

あなたが次のような状態になったときにはゲームオーバーになります。

- 戦闘中に旗艦（きかん）（主人公が乗っている船）が沈没したり、航行不可能になったとき
- 洋上で水・食糧が尽（つ）きて乗組員が全員死亡したとき
- ゲームを1522年になっても終了できないとき

冒険への扉

コントローラーの使い方

コマンドの実行とパス

港では、＋ボタンで主人公を動かし、ポイントに入ると実行できるコマンドが表示されます。宿屋に入り「しゅくはく」を選ぶとパスされます。

洋上では、Ａボタンを押すと、航行が中断され、実行できるコマンドが画面上に表示されます。Ｂボタンを押すと、航行状態にもどります。

上陸中は、実行できるコマンドが表示されています。Ｂボタンを押すと、パスされます。戦闘中は、実行できるコマンドが表示されています。

コマンドを選ぶとき

＋ボタンで選び、決定するときはＡボタンを押してください。一度選んだコマンドを取り消すときは、Ｂボタンを押してください。

（Y／N）？

コマンドを実行するかどうか確認するときなどに表示されます。そのまま実行するとき（Ｙｅｓ）は＋ボタンの←かＡボタン、取り消すとき（ＮＯ）は＋ボタンの→かＢボタンを押してください。（Y／N）？が表示されず、人物のセリフのあとにカーソルが点滅しているときは、Ａボタンを押すと、ゲームが先に進みます。

数字の入力

＋ボタンの←→で数字のケタを移動させ、↑↓で数字を決めて

ください。最後にAボタンを押すと、決定されます。
また、+ボタンの←を1度押すと、その状態での最大値が入力され、←をもう1度押すと、その状態での最小値が入力されます。補給(ほきゅう)・編成(へんせい)など複数の数値入力を行ったときは、Bボタンを押すと、そのコマンドは終了されます。

ポーカーをするとき

カードを交換するときは、+ボタンの←→でカードを選択し、+ボタンの上を押すと、カードがせり上がります。一度選択したカードを取り消すときは+ボタンの下を押してください。最後にAボタンを押すと決定されます。

ブラックジャックをするとき

ヒット（もう1枚引く）かスタンド（勝負する）を選んで、Aボタンを押して決定します。

積荷(つみに)の編成

編成する船舶(せんぱく)を選ぶと、左側にその船舶に積まれている品目、右側に船舶から降ろされる品目のリストが表示されます。変更(へんこう)したい品目を+ボタンの↑↓で選び、←→でその品目の量を変更します。「ついかひん」の表示を選んでAボタンを押すと、その船舶に積まれている品目以外に、積み残している品目のリストが右側に表示されます。その品目を選んでAボタンを押すと、もとのリストに追加され、Bボタンで積み降ろしの操作にもどります。

洋上の針路(しんろ)変更

洋上で船の針路を変えるには次の2つの方法があります。
①船の向きを+ボタンの←→で変え、Aボタンを押すと決定されます。
②航行中にAボタンを押すと、洋上コマンドが表示されます。その中の「いどう」を選び、Aボタンで決定してください。決定したら、画面に表示されている「しんろ」を選び、Aボタンを押してください。①と同様の操作で針路変更できます。

戦闘時の移動

四角帆(しかくほ)で表示されているのが旗艦、三角帆がその他の船舶です。○印がついているところに移動できます。
+ボタンを使って1HEXずつ移動させます。移動の操作は洋上での針路の変更と同じです。+ボタンで移動先のHEXを選び、Aボタンで決定してください。Bボタンを押すと、移動は終了になります。
マップ外のHEXや陸地、また他の艦隊(かんたい)がいるHEXには移動できませんが、その方向を指定することで、左右に一段階だけ方向転換することができます。(旋回性能、機動力などの状況によってはできないこともあります。)

戦闘時の攻撃

敵船舶が攻撃範囲にいるときには、その範囲のHEXに○印が表示されます。+ボタンを使って攻撃先の敵艦にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。Bボタンを押すと、攻撃はキャンセルされます。

戦闘コマンド「じょうほう」

+ボタンでカーソルを見たい艦隊に合わせ、Aボタンを押します。Bボタンを押すと、終了します。

戦闘時のセレクトボタンの機能

戦闘時にセレクトボタンを押すと、耐久度（たいきゅうど）、水夫数（すいふすう）が表示されます。

港・洋上でのセレクトボタンの機能

港で建物に入っていないときか、洋上でコマンドを選ぶときセレクトボタンを押すと、

きろく
そくど
BGM

と、表示されます。

きろく：ゲーム内容の記録と、ゲームの終了を行います。

そくど：メッセージなどの表示速度を変えます。数字が大きいほど、長い時間表示されます。

BGM：BGM（音楽）を消すことができます。

始め方・終わり方

ゲームスタート

①ROMカセットをスロットに差し込み、ファミコンの電源を入れます。

②オープニング画面が始まります。

波の音が始まってからスタートボタンを押すと、次ページのようなメニューが表示されます。

あらたなぼうけんをはじめる
ぼうけんをさいかいする
どちらをえらびますか？

新しくゲームを始める

初めてゲームをするときは、メニューで「あらたなぼうけんをはじめる」を選びます。

①主人公の名前の入力

これから冒険を始める主人公に名前をつけます。

英・数字とカタカナを入力できます。セレクトボタンを押すと英・数字とカタカナが切り替わります。

＋ボタンで入力したい文字を選び、Aボタンを押すと入力できます。Bボタンを押すか「もどる」を選んでAボタンを押すと、1文字ずつ消すことができます。

名前の入力が終わったら、「おわり」を選び、Aボタンを押してください。名前を入力せずに「おわり」を選ぶと、自動的に「レオン」という名前に決定します。

②主人公の能力値の入力

主人公の能力値を決定します。

主人公の基本能力値（統率力（とうそつりょく）・判断力（はんだんりょく）・知力（ちりょく）・勇気（ゆうき）・強さ）とボーナスポイントが表示され、「これでよろしいですか（Y／N）?」と表示されます。Yを選ぶと数値が決定されます。Nを選ぶと数値が変わるので、気に入った数値が出るまでNをくりかえしてください。

次に、基本能力値にボーナスポイントをふりわけます。＋ボタ

ンの↑↓で配分する項目を決め、←→で数値を増減します。基本能力値より数値を減らすことはできません。ボーナスポイントが0になると「これでよろしいですか（Y／N）?」と表示されます。Yを選ぶとゲーム開始時の能力値が決定されます。

Nを選ぶと、ボーナスポイントの配分をやり直します。

③旗艦（きかん）の名前の入力

主人公が乗る船に名前をつけます。

入力のしかたは主人公の名前の入力と同じです。

入力せずに「おわり」を選ぶと、自動的に「ヘルメス」という名前に決定します。船名を入力した後に「すべてよろしいですか（Y／N）?」と表示されます。Yを選ぶとゲームが開始されます。Nを選ぶとメニューに戻ります。

ゲームを記録する（セーブ）、終了する（エンド）

セレクトボタンを押して「きろく」を選ぶと、「きょうまでのぼうけんをきろくしやすぜ　よろしいですかい（Y／N）?」と表示されます。Yを選ぶとゲーム内容が記録されます。

次に、「ぼうけんをちゅうだんしやすか（Y／N）?」と表示されます。Yを選ぶともう一度確認してからゲームは終了します。リセットボタンを押しながら電源を切ってください。Nを選ぶとゲームに戻ります。

ゲーム内容は1つしか記録できません。新しく記録をすると、前回記録した内容は消えてしまいます。

ゲームを再開する（ロード）

メニューで「ぼうけんをさいかいする」を選んでください。

デュークへの道 I

情報を集め、港を発見しよう！

ここでは、進行にあわせて、実際にゲームをどのように進めていくのかを説明します。

港で行動する←┐
・相場のチェック、交易
・酒場で情報収集
・船舶への水・食糧の補給
↓
出航する
↓
港を発見する──┘

1．航海に旅立つ前に

『大航海時代』は1502年2月21日、ポルトガルのリスボン港から始まります。港にはさまざまなポイント（場所）があり、そこに入ればいろいろなコマンド（命令）を出すことができます。酒場・造船所（ぞうせんじょ）・王宮以外へは1日に何回でも出入りでき、そこでは何回でも続けてコマンドを実行できます。酒場・造船所では、何かコマンドを実行してからそこから出ると1日が終了します。

航海に出る前に、まず港の画面から説明しましょう。

①ギルド　国の情報・アイテムの売買など

②酒場　水夫の雇用・情報収集など

③交易所　商品の売買など

④王宮　国王への謁見など

⑤宿屋　人物・艦隊・港に関するデータ、宿泊など

⑥自分の艦隊

⑦造船所　船舶の購入、修理など

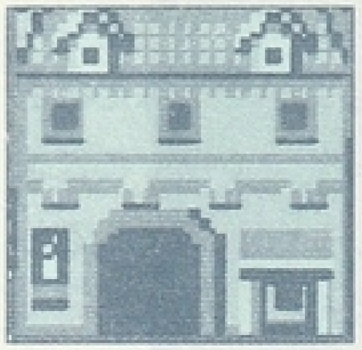
⑧港　補給・出港・積荷の編成

⑨主人公

◆港は地域によって特色があり、ポイントのグラフィックが異なっていますが、それぞれのポイントのある場所は変わりません。また、港によっては存在しないポイントもあります。

2．まず、何をすればいいの？

いろいろなポイントがありますが、出航する前に、リスボン港では何をしておけばよいのでしょうか？


〈交易所〉

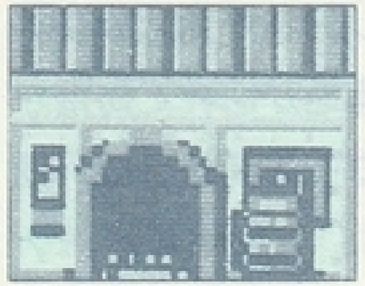
①艦隊に積み込まれている商品を売る

まず、資金(しきん)が必要です。

ゲーム開始時には、あなたの船には水晶(すいしょう)が2つとコショウが5袋積まれています。交易所に行ってそれらの商品を売ってお金にしましょう。

②積荷を売ったら特産品の「砂糖」を買おう

ポルトガルの特産品は砂糖です。買えるだけ買っておきましょう。きっとほかの港では、買ったときより高い値段で売れるはずです。


〈酒場〉

③酒場で情報を集める

交易所を出たら、次は酒場に行きましょう。各地から集まった船乗りたちが酒を飲みながら港の情報を交換しています。酒場にいる女も彼らからいろいろな情報を聞いて知っています。

「さけをのむ」で、船乗りに酒をふるまってください。酔(よ)いつぶれてしまい、情報が聞けないときもありますが、運がよければ

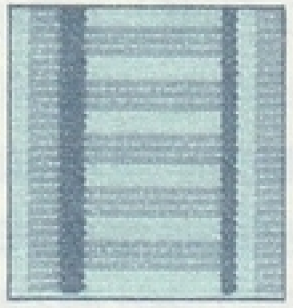
港の情報を教えてくれます。「おんなとはなす」のもいいでしょう。

④航海の前のきろくをしよう。

出港前にはきろく（セーブ）をしておきましょう。洋上にはどんな危険が待ち受けているかわかりません。せっかくあなたのお気に入りのキャラクターをつくり、ここまでの準備が整ったのに主人公が死んでしまっては何にもなりません。

⑤さあ、出航だ！

航海に出る準備は整いました。あとは出航するだけです。酒場で聞いた情報をもとに、冒険の旅に出発しましょう。



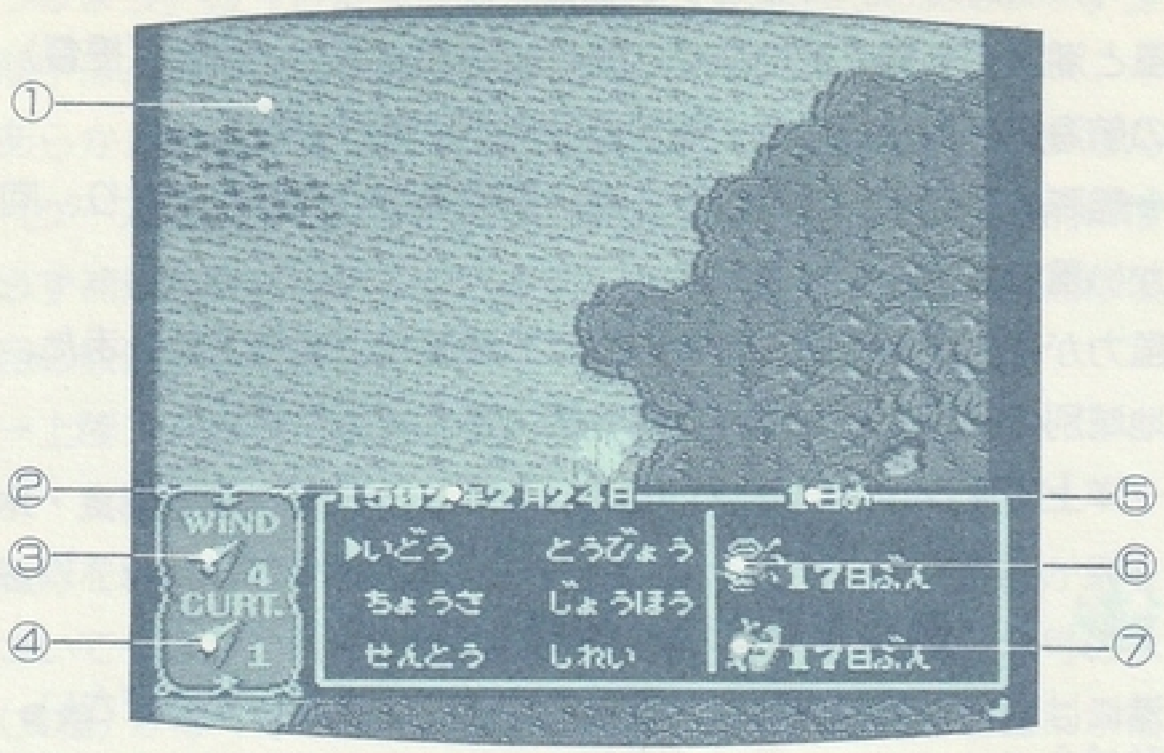
〈港〉

初めは港が多く、風が最もおだやかな地中海に向かいましょう。リスボンから陸地に沿って南下するとポルトガルのライバル国、イスパニアのセビリア港が見えます。それより南に行くと、陸地が切れて海路が東に開けています。そちらに向かうと、地中海に入ります。

デュークへの道II

航海の旅へ

1. 航行のしかた



①航行中のマップ　②年月日
③風向・風力(1〜8)　④潮流(1〜3)
⑤航海日数　⑥水　⑦食糧

◆洋上ではいつでもコマンドを実行できます。Aボタンを押すと時間が止まり、コマンド一覧が表示されます。

◆緯度は赤道より北が北緯（N）、南は南緯（S）で表示されます。経度はイギリスのロンドンを中心にして、それより東が東経（E）、西は西経（W）で表示されます。「ろくぶんぎ」をもっていれば、「そくりょう」でおおよその緯度・経度を知ることができます。

◆1枚のマップの中の緯度・経度は、どこも同じです。

◆マップは5度ごとに区切られています。隣のマップに移動すると、上下なら緯度が5度、左右なら経度が5度変化します。

◆『大航海時代』に登場する船舶はすべて帆船です。船舶は、風と潮流の影響を受けながら航行します。また、船長（提督）の航海レベルが低いと、船が思うように進みません。

◆艦隊の進行方向に対して、追い風の場合は速度が上がり、向かい風では遅くなります。

風力が強いときには、向かい風でも速度が上がります。また、地域別の風向・風力は、年に2回大きく変化します。

→洋上コマンド「いどう」の「しんろ」　P.41

2．航行するときに注意すること

港にはいろいろな危険がひそんでいます。注意してください。

暴風雨

大西洋など、外洋で暴風雨にあうと、舵がきかなくなり、艦隊が風や潮流に押し流されます。

風力より潮流が強い地域

潮流は1年中変化しません。風力より潮流が強い地域で、潮流が陸の方向に向いていると、脱出不可能になる場合があります。こうなるとまったく動けなくなるので、辺境を航行するときには十分注意してください。

◆破損した船舶は港の造船所で修理することができます。

→港コマンド造船所の「しゅうり」　P.40

デュークへの道II

船体が損傷した！

暴風雨や戦闘などで船舶が損傷し、近くに港がないときは、上陸して「ほしゅう」しましょう。沿岸に隣接しているときに「とうびょう」の「じょうりく」を選び、上陸地点を決めます。上陸中は、水・食糧を消費しません。

あらかじめ補修資材を積んでおかなければ補修はできません（ゲーム開始時には5包積んでいます）。遠洋航海に出る前には必ず補修資材を補給しておきましょう。資材1包につき補修項目の数値が5回復します。

→上陸コマンド「ほしゅう」　P.42

水・食糧がなくなった！

艦隊を編成しているとき（→P.24）は、1隻の水・食糧が底をついてもほかの船舶の水・食糧から補給されます。「○○号の水（食糧）がなくなりやしたぜ」といわれても、艦隊の総量に余裕があれば大丈夫です。

水がいよいよ危なくなったら上陸して、泉を捜しましょう。

発見率はあなたの航海レベルが高くなるにつれて上がります。

食糧は上陸しても手に入りません。補給するときに食糧を多めにしておき、水がなくなりかけたら上陸して泉を捜すのがよいでしょう。

→上陸コマンド「そうさく」、「へんせい」　P.42

◆このほかにも、海にはいろいろな危険がひそんでいます。

デュークへの道III

お金をもうけて、仲間を増やそう！

交易で資金をかせぐ

↑　↓

仲間を増やして

艦隊を編成する

1．金貨のかせぎ方

冒険が始まったばかりのあなたは、商品を売買して、冒険のための資金づくりにはげんでください。どのように交易を行えばより多く資金を増やすことができるのでしょうか？

特産品をねらえ

交易所の商品の中に安い特産品があったら、その港を拠点に、交易を開始しましょう。特産品の情報は酒場の船乗りたちから手に入ることもあります。特産品を買い、別の港に移動して、それを高く売るのです。買った値段と売った値段の差が、もうけです。

港の物価の差を利用する

各港の物価には差があるため、特産品以外の商品でも、商売は十分できます。何度も同じルートでかせいでいると、物価が変動してもうからなくなることがあります。相場の動きには注意してください。

◆積荷を売るのに、いちいちリスボン港に戻る必要は特にありません。水や食糧の消費をおさえるためにも、交易は短い距離

間で行う方がよいでしょう。

→港コマンド交易所　P.38、港のデータ「ぶっか」　P.37

交易ルートを増やそう

１つの交易ルートだけで交易をしていても、あまりもうかりません。少しずつ行動範囲を広げてルートの数を増やしてください。

資金が増えてきたら、別の港を探しに出ましょう。港の相場や特産品をチェックしていくうちに、もっと利益の上がるルートを発見できるかもしれません。

2．仲間を増やし、艦隊を編成しよう

ゲーム開始時にあなたが持っている小さな船には、あまり多くの交易品を積めません。金貨がたまったら、2隻目を買って艦隊を編成し、輸送できる量を増やしましょう。

船長候補を仲間にする

仲間がいないと、新しく船を買うことはできません。まず、艦隊の船長となる人物を仲間にします。酒場の「なかまにさそう」で、船長候補となる人物を探してください。

仲間になってくれるかどうかは、その人物とあなたの能力の比較で決まります。能力が高い人物は、なかなか仲間になってくれません。仲間は10人まで持つことができます。

→港コマンド酒場の「なかまにさそう」　P.38

最初は中古を買おう

船長候補を仲間にしたら、造船所に行き、「ぞうせん」を選択します。「しんぞうする」（新しく船を造る)か、「ちゅうこをかう」かを選びますが、最初は安い中古で十分です。「ぞうせん」は、リスボン港のように比較的大きな港でなければ実行できません。中古船には少し傷んでいるところがあるので、資金に余裕ができたら「しゅうり」しましょう。

レベルに応じた船を買う

航海レベルが低いと、大型船を買ってもうまく乗りこなせません。仲間にした船長の航海レベルが低ければ、最初は小型船で経験を積ませるとよいでしょう。

こんなときには改造しよう

大西洋などの外洋に出るときは、「かいぞう」で船舶に船首像をつけた方がよいでしょう。船首像は、船舶の「運」を高めるもので、暴風雨などにあいにくくなります。また武装する場合には、「かいぞう」の「ぶき」で大砲を購入してください。

→港コマンド造船所　P.40

新造船購入のコツ

資金がたまったら、目的（商船か戦艦か）と予算に応じて、あなた独自の船舶を造ってください。

商船：商品を多く積めるように、喫水の深い船を選びましょう。水夫や武器数を少なめに指定すると、それだけ水・食糧や商品の積荷量を多くとれます。

戦艦：商船とは逆に、喫水の浅い船体にして機動力を高め、高級な木材を使って耐久度を上げ、水夫数、武器数を多く指定します。

→船舶のデータ　P.36

船体の比較

三角帆は逆風に強く、四角帆は推進力に優れています。戦艦には機動力に勝る三角帆を選ぶべきですが、商船の場合には、地中海では三角帆、遠洋航海には四角帆をおすすめします。

船体の比較

	喫水	大きさ
カラヴェル	浅い	小
ベルガンティン	深い	小
ナオ	浅い	中
カラック	深い	大
ガレオン	浅い	大

→船の移り変わり　P.68

船舶の買い換え

船舶を買い換えるときには次の手順で行ってください。

①酒場の「へんせい」で、売り払う船の乗組員を0にします。

②造船所の「ばいきゃく」で、船を売り払います。

③造船所の「ぞうせん」で船を購入します。

◆旗艦（主人公が乗っている船）を売却することはできません。旗艦の船舶を買い換えたいときは、あらかじめ洋上で「しれい」の「じんじ」を実行して、旗艦を変更しておいてください。

→港コマンド酒場の「へんせいする」　P.38、造船所　P.40、洋上コマンド「しれい」の「じんじ」　P.41

デュークへの道IV

失われた爵位をこの手に！

名声を上げる
・港に投資する
・他国の艦隊を襲う
・人助けをする
・港を発見する

▼

勅命を受ける

▼

勅命を達成し
爵位を上げる

▼

デューク（公爵）
になる

爵　位

身分の高いものから順に、次の爵位があります。

・デューク（公爵）
・マーキス（侯爵）
・カウント（伯爵）
・バイカウント（子爵）
・バロン（男爵）
・バロネット（准男爵）
・ナイト（騎士）
・スクワイヤ
（騎士の従者）
・ページ（騎士の小姓）

1．名声を高めるには

ゲームの目的はお金もうけではなく、家名を回復することです。ある程度お金がたまったら、次は名声を高めましょう。

港に投資する

資金さえあれば、これが最も着実な方法です。港の交易所や造船所に金貨を投資すると、商業価値や工業価値が上昇し、投資した国への支持率が上がります。あなたの投資で、ポルトガルへの支持率が80%を超えると、その港はポルトガルの同盟港となり、そのときあなたの名声が上がります。

他国の艦隊を襲う

イスパニア・イスラムの艦隊を襲い、これを打ち破ると名声が上がります。
『大航海時代』は、ポルトガル・イスパニア・イスラムの交易競争を背景としています。
他国の船を襲ってその国の交易力を低下させることは、ポルトガル国内ではほめたたえられるにふさわしいことなのです。船舶を襲うにはその船の航路の情報を知る必要があります。酒場で女に何度も酒をおごれば教えてくれるでしょう。
◆「海賊」になるには、船舶の武装度を上げなくてはなりません。大砲をたくさん積み、乗組員も増やしましょう。
→洋上コマンド「せんとう」　P.41

人助けをする

港のポイントで人々から用件を頼まれることがありますが、それを果たすと、名声が上がります。その内容はさまざまですが、困難だと思うものは最初に断わっておきましょう。無理な依頼を受けて、遭難してしまったら今までの苦労が水の泡です。また、一度引き受けて後で断わると、名声が下がってしまうので、注意してください。
◆用件を引き受けたら、まず酒場で情報収集してください。必ず有力なヒントがもらえます。その後も、酒場の情報は行動の手引きとなります。

2. 勅命を受け、爵位を上げよう

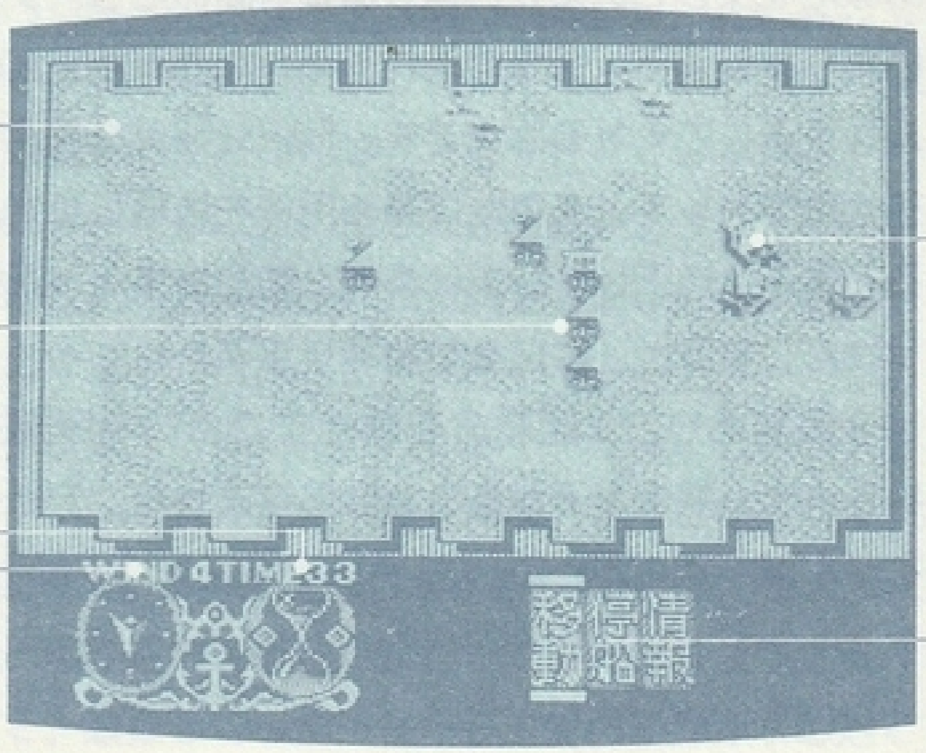
名声をある程度まで上げると、ポルトガル王から勅命が下ります。これこそ、あなたが待ちこがれていた爵位を得るチャンスです。すぐにリスボンに戻り、勅命を受けましょう。

勅命とは

「王があなたを探している」という情報を聞いたら、すぐにリスボンに戻りましょう。今まで入れてくれなかった王宮の門番も、すんなり通してくれるはずです。「えっけん」を選んでください。王は勅命として、あなたにある用件を依頼します。これを断わると名声は低下してしまいます。勅命を果たした後に王に「えっけん」すると、爵位をたまわります。
◆爵位は9段階あり、1回勅命を果たすごとに1段階ずつ上がっていきます。爵位が下がることはありません。デュークを目指してがんばってください。

勝利の女神は我にあり

艦隊を組んで航海するようになると、初めはあなたを無視していた他国の戦艦隊も、攻撃をしかけてくるようになります。
また、あなたも海賊になって他国の艦隊を襲うことができます。
戦闘に負け、旗艦の水夫数が 0 になると、ゲームオーバーになってしまいます。戦闘をしかけるのは軍備が整ってからにしましょう。



①戦場のマップ
②敵の艦隊の各船舶
③自分の艦隊の各船舶
④風向・風力
⑤残りターン数
⑥コマンドの表示スペース

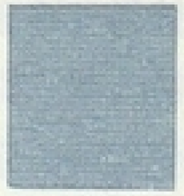
◆あなたの艦隊は緑色、敵の艦隊は赤色で表示されます。

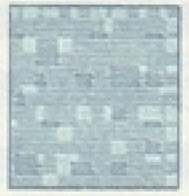
◆旗艦は四角帆、それ以外の船舶は三角帆で表示されます。

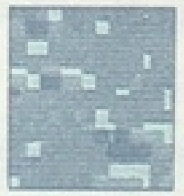
1．戦闘とは

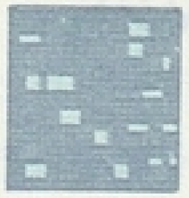
戦闘画面の地形HEX

戦闘画面の地形は、以下のようなHEXで構成されます。


海
普通に移動できます。


浅瀬
喫水(きっすい)の深い船舶は進入できません。


岩礁
どの船舶も進入できません。


陸地（島）
どの船舶も進入できません。

戦闘のしかた

戦闘は、昼間、艦隊同士が接しているときのみ行われます。
戦闘は、敵と味方の船舶がお互いに戦闘コマンドを実行しながら進んでいきます。戦闘中も洋上の時間は進行し、夜になると戦闘は終了します。したがって戦闘コマンドの出せる回数は、戦闘開始から日没(にちぼつ)までの時間によって異なります。

艦隊の状態の見方

戦闘中にセレクトボタンを押すと、艦隊の状態（耐久度、水夫数）を見ることができます。上側に表示されているのが耐久度、下側が水夫数です。水夫数は、100未満の数字は赤色で表示されます。100以上の数字は下１ケタが省略されて表示されます。

勝利条件

次のいずれかを満たすと戦闘に勝利したことになります。

- 敵の旗艦を壊滅する（水夫数か耐久度を0にする）
- 敵の旗艦が戦場を離脱する

あなたが勝つと、敵艦隊から金貨や水・食糧などを強奪できます。また、積荷や財宝が手に入ることがあります。

2．戦闘コマンド

移動と攻撃について

船舶のユニットは、それぞれ方向を持っています。移動できるのは前方3方向のみです。

船舶は、移動するたびに機動力を消費します。機動力は、①船舶の推進性能の高さ②船長（提督）の航海レベルの高さで決まります。

1回の移動は機動力が足りなくなるまで行えます。左右に針路変更したときや、風向きに逆らって移動したときは、機動力の消費が多くなります（旋回性能が高い船舶ほど、逆風や針路変更時に機動力の消費を抑えることができます）。

移動を終了した時点で、敵船舶が砲撃可能な範囲にいる場合は、その範囲のHEXに○印が表示されます。カーソルを敵船舶に合わせると砲撃を実行できます。また移動中に敵船舶に接触すると、その地点で移動終了となり、斬込みを行えます。

移動・攻撃の操作方法はP.11を参照してください。

勝利の女神は我にあり

砲撃

大砲による遠距離攻撃です。

このコマンドは、その船舶に大砲を搭載しており、その射程内に敵船舶がいるときに表示されます。

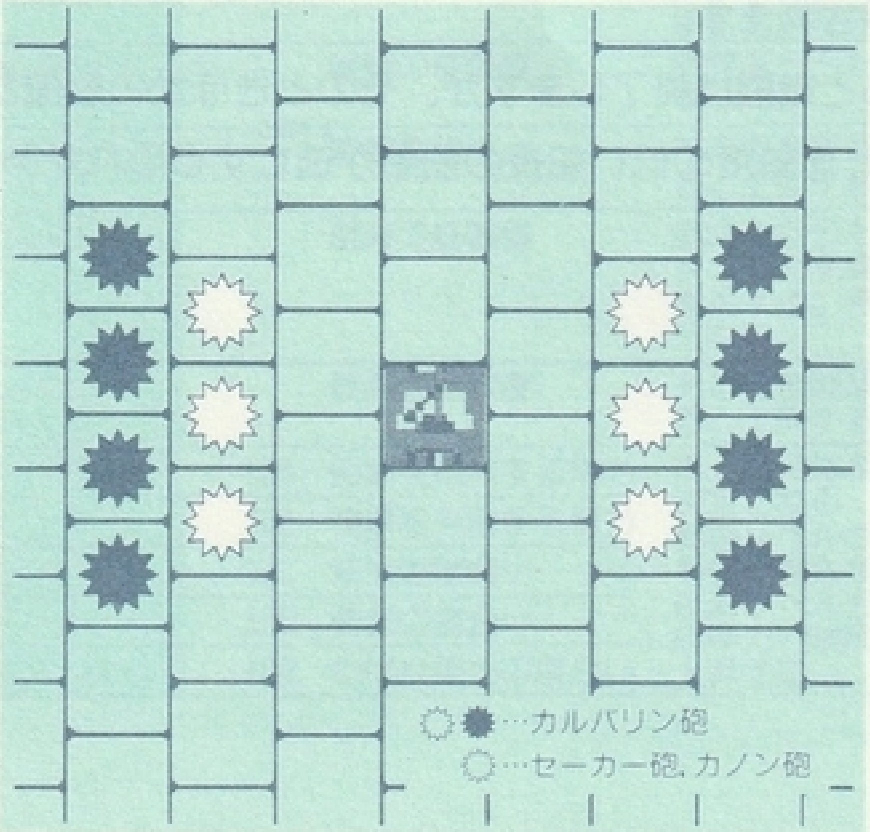
砲撃を受けた船舶は、耐久度と水夫数が減少します。砲撃の射程と威力は大砲の種類によって異なります。

彫像のアイテムを持っていると砲撃の命中率が上昇します(P.39)。

大砲の種類と性能

大砲の種類	射程距離	攻撃力
セーカー砲	短い	弱
カルバリン砲	長い	弱
カノン砲	短い	強

大砲の射程図



斬込み

このコマンドは、敵船舶と隣接しているときに表示されます。船体を隣接させて、お互いの水夫が戦います。斬込みを行うと、お互いの水夫数が減少します。

武器のアイテムを持っていると、攻撃力が増します（P.39)。

停船

何もしないでその場に留まります。

情報

敵、味方の船舶の情報を得ます。

情報を見た後、続けて別のコマンドを実行できます。

離脱

戦場から離脱します。

このコマンドは、提督が乗船している旗艦が画面の端にいるときに表示されます。

離脱すると戦闘は終了しますが、そのときほかの船舶が敵に捕まったり、忠誠度の低い船長の船舶が逃亡する恐れがあります。

データ・コマンド一覧

ゲームの流れをつかんだら、次は『大航海時代』のデータ、コマンドの内容を説明しましょう。ゲームを進めながら、少しずつ覚えてください。

データ一覧

人物データ

港コマンド宿屋、あるいは洋上コマンド情報の「じんぶつ」で見ることができます。○印は主人公のみ、△印は仲間のみが持つデータです。

	最高値	内容	備考
身分		艦隊内での地位	主人公は提督、仲間は船長か航海士
年齢			毎年1月に1歳増加
爵位○		貴族の階級（9段階）	勅命を達成すると爵位が得られる
めいせい○	50000	主人公の評判	上昇すると勅命が出される
きんか○	60000	金貨の枚数	王宮で貯金できる
ちゅうせいど△	100	主人公に対する忠誠心	金貨を分配すると上昇する。低いと戦闘の際逃亡する恐れあり
せんとうけいけん		戦闘の経験値	戦闘を行うたびに上昇する
せんとうレベル		戦闘の強さ	ある程度経験値が上がると上昇する
こうかいけいけん		航海の経験値	航海を行うたびに増加する。港を発見しても増加する。停船中は増えない
こうかいレベル		航海の熟練度	ある程度経験値が上がると上昇する
とうそつ	100	船舶を統率する能力	主人公では初期設定で決定される 戦闘レベルが上がると勇気・強さが上昇する 航海レベルが上がると統率力・判断力・知力が上昇する
はんだん	100	物事を判断する能力	
ちりょく	100	知性の度合い	
ゆうき	100	勇気の度合い	
つよさ	100	ねばり強さの度合い	

船舶のデータ

港コマンド宿屋の「かんたい」、あるいは洋上コマンド情報の「かんたい」で見ることができます。

	内容	備考
たいきゅう	船体の強度	船体の種類と木材によって決まる 0になると、その船舶は沈没する
すいしん	船舶の速力	帆の種類と本数によって決まる
せんかい	向い風に対する強さ	帆の種類と本数によって決まる
せきさい	積載できる総量	船体の種類によって決まる
つみに	積載できる樽の数	積載量・水夫数・武器数で決まる
すいふ	水夫の数	船体に応じて上限がある
コンディション(※1)	水夫の生活状況	水・食糧の割当量で変化
ぶそう	大砲の種類	船舶1隻に積める大砲は1種類
ぶきすう	装備できる大砲の門数	船体に応じて上限がある
みず		
しょくりょう	それぞれ積み込んでいる樽の数	港で補給する。編成で積み替える
ほきゅうしざい		

※1

★コンディションは次のようなときに低下します。

- 艦隊の水・食糧がなくなったとき
- 戦闘で離脱したとき
- 水・食糧の割当量を減らしたとき
- 新たに水夫を雇ったとき

港のデータ

港コマンド宿屋の「みなと」で見ることができます。

	最大値	内容	備考
種類		中立港か同盟港	支持率が80%になると同盟港
けいざいかち	1000	経済の繁栄度	投資額によって月ごとに上昇
けいざいとうしがく	60000	その月の投資総額	交易所で投資する
こうぎょうかち	1000	工業の繁栄度	投資額によって月ごとに上昇
こうぎょうとうしがく	60000	その月の投資総額	造船所で投資する
しじりつ	100%	3国への支持率	投資によって上昇する
ぶっか	150%	さまざまな値段に影響	標準100%で±50%の変動

国のデータ

港コマンドギルドの「くにのじょうほう」で見ることができます。

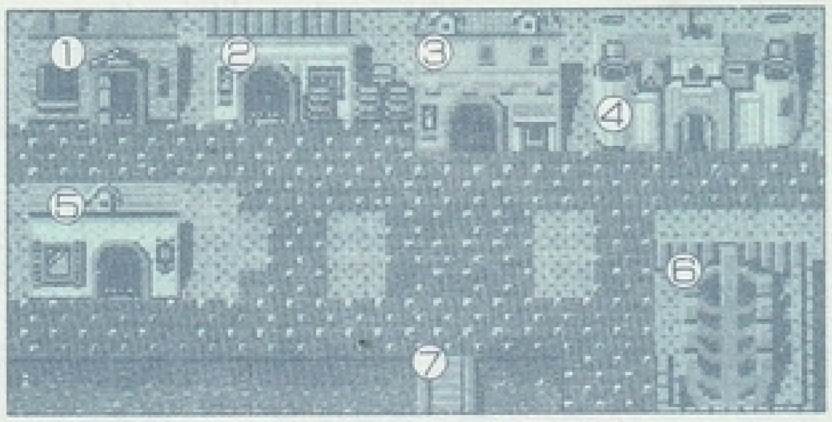
	最大値	内容	備考
しゅうえき	60000	国の経済力	同盟港の数の増加、各港の商業価値、工業価値の上昇により、増加する
てきたいしん	100	主人公に対する感情	ポルトガル以外の艦隊に攻撃をしかけるとその国の敵対心が上昇する。高いほどその国に狙われやすくなる。毎月少しずつ低下していく
ゆうこうど	100	他国に対する友好度	高低によって同盟や寄港禁止(※1)になる

※1

★ポルトガルと他の2国間の友好度が低いと、寄港を禁止されることがあります。イスパニア、あるいはイスラムがポルトガル船の寄港を禁止した場合、主人公の艦隊はその国の同盟港に寄港しにくくなります。

コマンド一覧

港コマンド



①ギルド（※1）	こうにゅう	アイテムを買う
	ばいきゃく	アイテムを売る
	くにのじょうほう	3国それぞれの情報を聞く。有料
②酒場	すいふ　あつめる	水夫を雇って、船舶に振り分ける
	へんせいする	水夫を振り分け直す
	なかまにさそう	船乗りを誘い、船舶の船長候補にする
	なかまとわかれる	レベルが低いなど、必要のない仲間を解雇する
	さけをのむ	酒をおごって情報を聞く。酔いつぶれてしまうこともある
	おんなとはなす	酒をおごって情報を聞く。何度か通ってなじみになると、ほかの艦隊の情報を聞くことができる
	とばくをする（※2）	トランプで賭博をする
③交易所（※3）	しょうひんをうる	交易品を売る
	しょうひんをかう	交易品を買う
	そうばをみる	商品相場を見る
	とうしする（※5）	交易所に投資する。港の商業価値が上昇する

④王宮（※4）	えっけん	王に面会してその国の勢力圏を聞く
	みっかい	王女に密かに逢う
	えんじょしきん	国に資金を提供させる
	すいふ	国に水夫を提供させる
	ちょきん	金貨を預けたり引き出したりする。10、000、000枚まで預けられる
⑤宿屋	じょうほうじんぶつ	主人公や仲間の情報を見る
	かんたい	個々の艦隊の情報を見る
	みなと	寄港している港の情報を見る
	しゅくはく	宿屋に1日泊まる

※1
★アイテムには次のようなものがあります。
●航海用器具：望遠鏡、六分儀など、航行の助けとなる道具
●お守り：持っていると戦闘時の防御力が上がる。「～の護符」という名のアイテム
●武器：持っていると斬込みを行ったときの戦闘力が上がる
●彫像：持っていると砲撃を行ったときの命中率が上がる
●財宝：上記以外のアイテム

※2
★酒場にいる人々とポーカーやブラックジャックで遊べます。
●ポーカー：4人で勝負する。人数がそろわずプレイできないこともある。毎回の場代の掛金は金貨5枚。
レイズ…掛金を上げる。
コール…掛金をほかのプレイヤーに合わせて勝負する。
ドロップ…勝負を降りる。
●ブラックジャック：親と1対1で勝負する。
ヒット…カードをもう1枚もらう。
スタンド…勝負する。
→操作はP.10を参照

※3
★交易品の種類についてはP.44の交易品一覧を参照

※4
★主人公は最初の勅命を受けるまでは王宮に出入りできません。また、リスボン港以外の王宮では「えっけん」しかできません。

造船所⑥	ぞうせん	ちゅうこをかう	中古船を購入する。多少傷んでいるところあり
		しんぞうする	新造船を注文する
	かいぞう	せんめい	船名を変更する（有料）
		ぶき	大砲を購入する。買い換える場合はもとの大砲が半額で下取られる
		ほ	帆の種類を変える。マスト本数の変更はできない
		せんしゅぞう	船首像をとりつける
	しゅうり		船体を完全修理する
	ばいきゃく		船舶を売却する。売却する船舶は酒場の「すいふ」の「へんせいする」で水夫を0にしておかなければならない
	とうし（※5）		造船所に投資する。港の工業価値が上昇する
港⑦	しゅっこう		港を出る。出港前に各船舶の水・食糧の樽数、乗組員の表示、艦隊の航行可能日数が表示される
	ほきゅう		水・食糧・補修資材を積み込む。食糧・補修資材は有料
	へんせい		積荷を編成する

※5
★王宮のある港には投資できません。王宮はリスボン港（ポルトガルの首都）およびイスパニア、イスラムの首都の3つの港にあります。

洋上コマンド

いどう	しんろ	艦隊の針路を変更する
	そうはん	帆を下ろし、停船する。航行を再開するときにもこのコマンドをつかう
ちょうさ	そくりょう	六分儀を持っていると艦隊のおおよその位置がわかる
	かんし	ほかの艦隊の情報を表示する。望遠鏡を持っていると、マップ内のどの艦隊についても実行できる
	こうしょう	ほかの艦隊から情報を聞く
せんとう		ほかの艦隊に攻撃をしかける。戦闘は昼間のみ実行できる
とうびょう	きこう	港に寄港する
	じょうりく	隣接した陸地に上陸する
じょうほう	かんたい	船舶の性能を見る
	つみに	積荷の商品を見る
	ちけい	付近の地図を表示する。あるアイテムが必要
	じんぶつ	主人公や仲間のデータを見る
	しょじひん	所有しているアイテムを見る
しれい	わりあて	乗組員への水・食糧の割当量を変更する
	ぶんぱい	仲間に金貨を与え、忠誠度を上げる
	じんじ	船長と航海士との担当替えを行う
	しょぶん（※1）	船舶を捨て去る。旗艦は処分できない

※1
★旗艦になっている船舶を処分したいときには、「じんじ」で旗艦を別の船舶に変更してからその船舶を処分してください。

上陸コマンド

しゅっぱん		洋上に出て、航行を再開する
ほしゅう		船舶に積んである補修資材を使って船舶を修理する
たいき		次にAボタンを押すまで、そこに待機する
そうさく	みず	泉を捜索する
	ざいほう	財宝を捜索する。イベント発生時のみ
へんせい	すいふ	水夫を船舶に振り分け直す
	つみに	水・食糧・補修資材・商品を編成し直す

戦闘コマンド

移動	移動した後に攻撃をしかける
砲撃	大砲で遠距離攻撃を行う。大砲の射程内に敵船舶がいるとき表示される
斬込み	水夫が敵船舶に乗り込んで戦う
停船	その場に留まって待機する
情報	敵、味方の船舶の情報を得る。続けて他のコマンドを実行できる
離脱	戦場から離脱する。旗艦が画面の端にいるときのみ実行できる

交易品一覧

種類	品目		主な産地（※１）
香料類	コショウ シナモン ナツメグ	ピメント チョウジ	東南アジア 新大陸
食料類	オリーブ油 ワイン 砂糖	チーズ 穀物	ヨーロッパ 新大陸
金属類	金	銀	アフリカ・アジア
宝石類	水晶 珊瑚	象牙 真珠	アフリカ・新大陸 中近東
繊維類	綿 生糸 羊毛	綿織物 絹織物	ヨーロッパほか全世界に分布
その他	武器 木材 陶磁器	美術品 ジュウタン	ヨーロッパほか全世界に分布

※１
産地は代表的なものです。

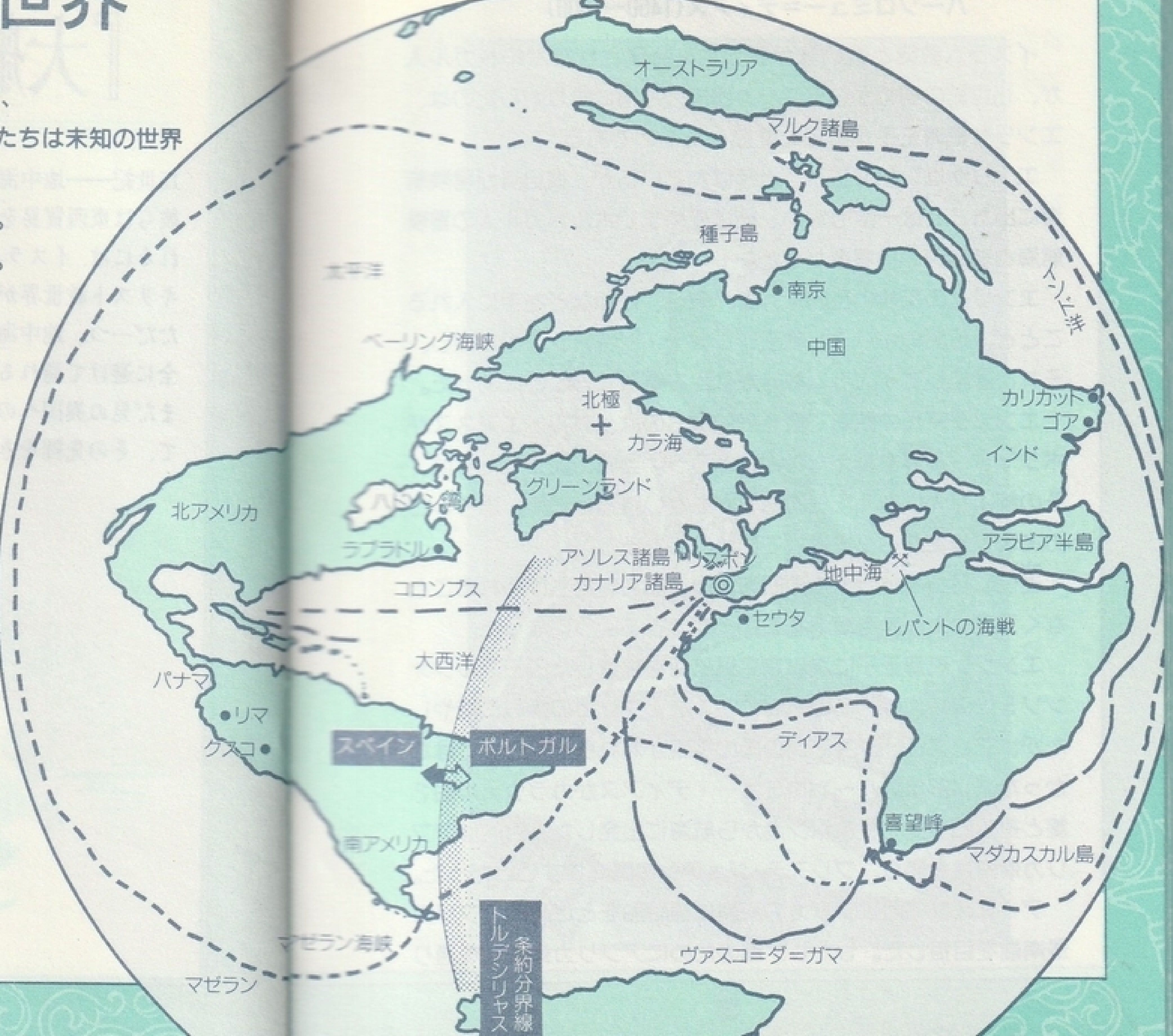
【サブマニュアル】

『大航海時代』の世界

15世紀――地中海の制海権はイスラム商人の手に握られていた。彼らは東西貿易を完全に支配したのである。東方の商品を手に入れるには、イスラム教徒のつけた高い値段で買うしかなかった。キリスト教世界が東方との貿易をするために残された可能性は、ただ一つ。地中海とイスラム教徒が占領しているその沿岸を完全に避けて通れる、東方への海上のルートを探すことだった。まだ見ぬ異国への夢と情熱を抱いて大航海時代が始まった。そして、その先陣をきったのがポルトガルであった。

冒険者たちの世界

幻想の王国を探して、香辛料を求めて、
また、栄えある名誉のために、冒険者たちは未知の世界へと旅立っていった。
その時代が大航海時代と呼ばれている。
ここでは、彼らの軌跡を探ってみよう。



夢にとりつかれた冒険者たち

プレステ・ジョアンの国を探して

エンリケ航海王子(1394〜1460)と
バーソロミュー=ディアス(1450〜1500)

イスラム教徒と戦いながら国家を発展させたポルトガル人が、15世紀の初めからアフリカ西岸の探検に乗りだしたのは、エンリケ航海王子が航海を奨励したためである。

エンリケは”航海王子”と呼ばれているが、彼自身が冒険航海に出たことは一度もない。彼は死ぬまでポルトガル人の冒険航海と航海術の指導者だった。

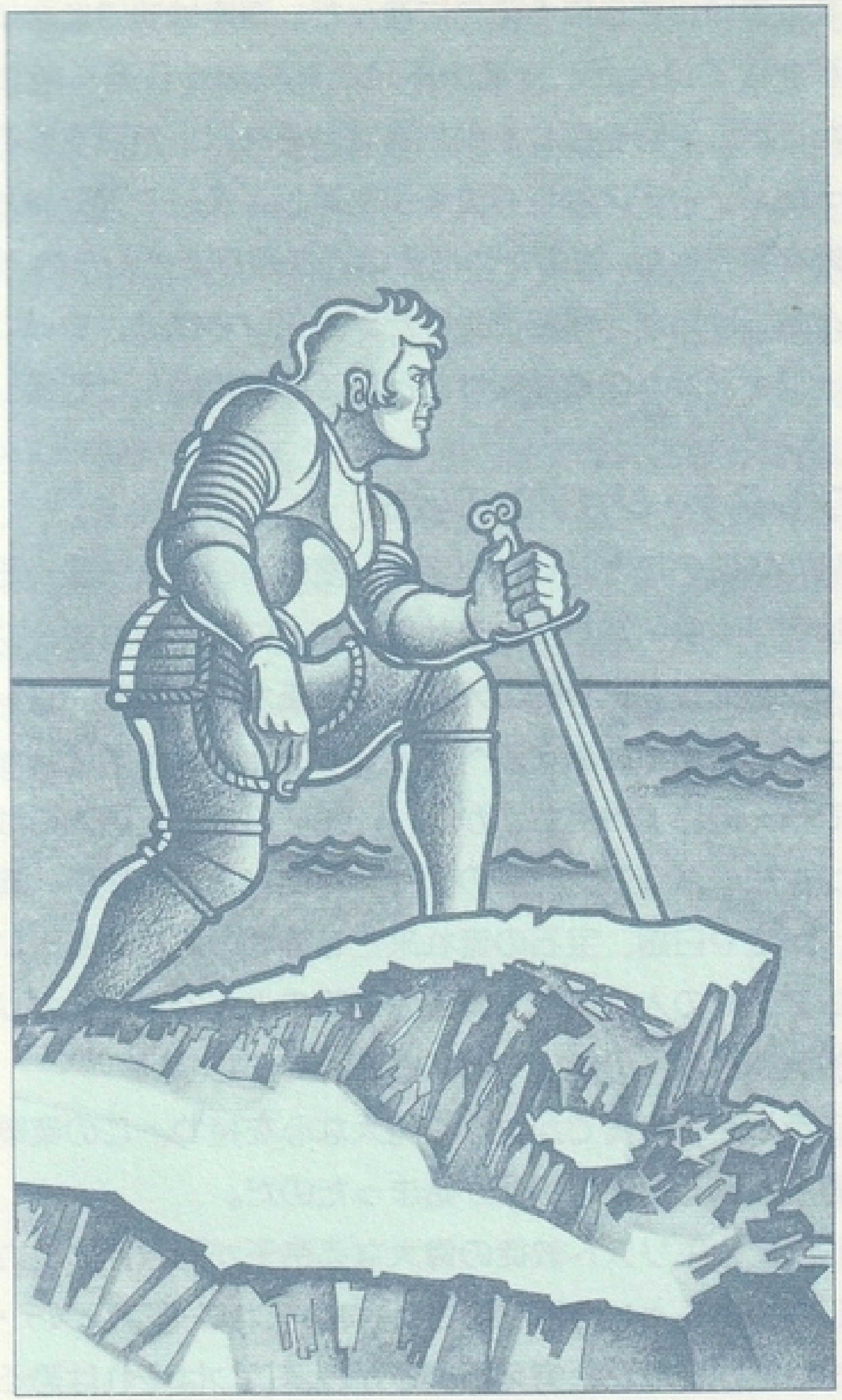
エンリケの探検の目的は、金、象牙、奴隷などを手に入れることと、伝説のキリスト教王プレステ・ジョアンの国を探し、それと連絡してイスラム教徒をはさみ撃ちすることにあった。

エンリケ時代の航海で最も劇的なものは、ジル・エアネスがボジャドール岬を越えたことであろう。当時の船乗りたちは、その岬より先は煮えたぎる海も水もない陸地と考え、恐ろしさのあまりそこから引き返していたのである。

迷信に打ち勝ったジルの航海以後、航海者たちは恐れることなくアフリカ西岸を南下することができるようになった。

エンリケ航海王子に次いで発見航海を推進した国王アルフォンソ5世の時代は、その航海の多くをアフリカの搾取に費やしたが、プレステ・ジョアンの国の探索が忘れられたわけではなかった。1487年、バーソロミュー・ディアスがカラヴェル船2隻と補給船1隻でリスボン港から航海に出発した。目的はアフリカ最南端を通り、プレステ・ジョアンの国を探すことだった。

ディアスは南西アフリカの海岸に補給船をとどめてアフリカ最南端を目指した。しかし、嵐のためにアフリカ最南端を通り



過ぎてしまい、さらにその先に進んだ。海岸はすでに北に向けて回りかけていたが、食糧の不足と補給船から遠く離れてしまったことに不安を感じた乗組員は、それ以上航海することを嫌がった。ディアスは泣く泣く引き返し、帰途でアフリカ最南端の岬を発見した。嵐のためにその岬を通り過ぎたため、「嵐の岬」と名づけたが、報告を受けたジョアン２世は、ついにプレステ・ジョアンへの道が開けたとして「喜望峰」と改名した。

◎プレステ・ジョアンの伝説

1170年頃のこと。ビザンティン皇帝、ローマ法王、そしてフレデリック・バルバロッサ皇帝などにあてられて、プレステ・ジョアンという謎の人物から手紙が送られた。プレステの王国の栄光と巨富を述べる手紙である。かの国は端から端まで行くのに４カ月もかかり、72州を擁し、王国内にはアマゾン女族やバラモン僧族の国々、使徒トマスの聖所、青春の泉、黄金や白銀、宝石の流れ来たる多くの河があるという。プレステその人は東方３博士の子孫の１人であり、キリスト教的美徳と献身の権化であるとされていた。

こうして、高貴でかつ広く寛大な心を持つ、この素晴らしい君主がいる王国の探求が始まったのだ。

1221年、キリスト教徒の偉大なる帝王が回教徒の勢力を一掃しつつあるという噂を聞き、人々はそれこそプレステ・ジョアンにちがいないと考えた。しかし、じつはそれは恐るべき

非キリスト教徒ジンギス・カンであり、夢は打ち砕かれる。マルコ・ポーロの時代には、中央アジアのケレト王こそプレステではないかと考えられたが、ケレトはひどい暴君だった。14世紀初期、ポルテローネのオドリコは、プレステの王国はカタイ（中国）から西に50日のところだと推測した。1340年頃、セヴラウのジョルダンは、王国はエチオピアにあると断言、エンリケ航海王子の命により陸路でエチオピアに向かったアルソン・デ・パイヴァは、その地で彼に出会ったという。

プレステの存在は、エンリケ航海王子やそれに続くポルトガルの王たちの情熱をこのようにかきたて続けたが、結局、プレステ・ジョアンはどこにも存在しなかった。謎の手紙はいったい誰が書いたのか、そしてその目的は……？　伝説は今でも謎に包まれたままである。

夢にとりつかれた冒険者たち

香辛料をもとめて

ヴァスコ＝ダ＝ガマ（1469ごろ〜1524）

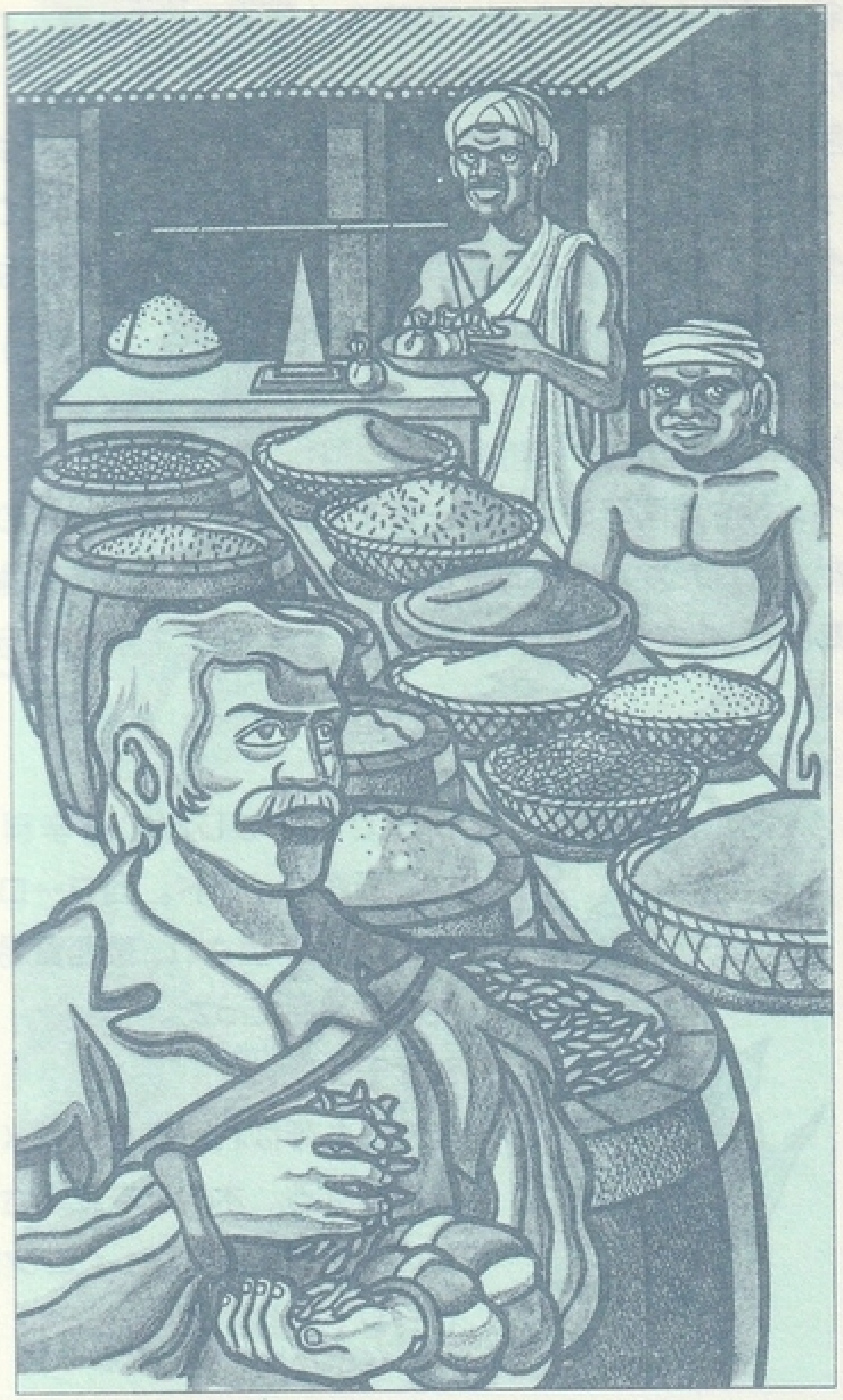
コロンブスがインディアスに到達した、という話がポルトガルに伝わってきた。ジョアン２世はさっそくコロンブスに対抗するために船隊の準備を始めたが、その実現を待たずに1495年10月に死去した。その子マヌエル王は、父の志を継(つ)いで、インドに船隊を派遣(はけん)することにした。その指令官として選ばれたのが、ヴァスコ＝ダ＝ガマである。

1497年７月、ガマは、旗艦「サン・ガブリエル号」をはじめ４隻を率いてリスボンを出帆した。そのうちの一隻にはディアスが乗船しており、ギニア沖まで一緒に航海した。

ガマはリスボン港を出ると、ディアスのアドバイスにしたがって、まず南西についで南東に向けて航路をとり、大西洋に大きな半円形を描いて航海した。そのおかげでギニア湾の無風帯(むふうたい)を避けることができ、セント・ヘレナ湾に接岸する。

セント・ヘレナを出ると、ガマは喜望峰を越え、モザンビーク、モンバサなどに寄港(きこう)した後、マリンディーまでやってきた。モザンビークやモンバサは、すでにイスラム世界の町であり、一行はイスラム教徒の敵対行為に驚かされたが、マリンディーの王はポルトガル人に好意を持ち、インドまでの水先案内人が欲しいというガマの頼みを聞いて、イブン・マジッドというアラブ人を推薦(すいせん)してくれた。マジッドはインド洋の航路に詳(くわ)しく、彼の協力のおかげで一行はインド洋を横断し、1498年５月、ついにカリカットへ到着した。

ガマはカリカットの王にマヌエル王からの親書(しんしょ)を渡し、王へ



の贈り物を用意した。用意した品物は、帯12枚、緋色の頭布4枚、6つの帽子、4連のサンゴの玉、鉢を入れた包み6個、砂糖1箱、蜂蜜2樽だったが、当時のインドはとても豊かで、そのような品物はあまり喜ばれなかった。

上陸した乗組員たちが売る腕輪や錫などもあまり高くは売れなかった。だが、その代金で、モルッカ諸島から運ばれてきたニッケイ(シナモン)、チョウジなどヨーロッパでは高価なスパイス（香辛料）を手に入れ、帰国の途についた。

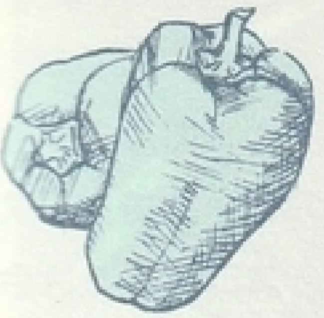
◎香辛料の話

インドや東南アジアでは、香辛料は昔からある食事の調味料だった。だが、中世ヨーロッパ人にとっては、肉や魚の腐敗を防ぎ、くさみを消して味を良くする、とても貴重な品だった。

コショウ
日本でもおなじみの香辛料の一つ。原産はインド。西ヨーロッパや中国で珍重され、東西貿易の主要な貿易品だった。

シナモン
肉桂とも呼ばれ、高さは10メートルにもなる。木の皮を乾燥させたもの。主な産地はセイロン島やセーシャル諸島である。

ナツメグ
モルッカ諸島が原産地。肉荳蔲の種子を乾燥させたもの。種子を含む仮種子を乾燥させたものはメースと呼ばれる。



ピメント
唐辛子の一種。熱帯アメリカの原産。ヨーロッパにはコロンブスがもたらし、以後東へ広がった。現在では世界中で栽培されている。

チョウジ
まだ開かない花のつぼみを乾燥させたもので、よい香りと辛みを持っている。
長い間貿易商品としてもっとも需要が多い商品だった。

夢にとりつかれた冒険者たち

インドを目指して西へ……

クリストファー＝コロンブス（1451ごろ～1506）

若いときから地中海で航海を重ねていたコロンブスは、地理学者トスカネリの著書やマルコ・ポーロの『東方見聞録』を読み、カナリア諸島から大西洋を西に向かうと「黄金の国ジパング」（日本）やインドへ向かうことができると信じていた。そしてインドへの西周り航路を実現するため、まず、1482年、ポルトガルの王室を訪ねた。しかし、当時のポルトガル王ジョアン２世は、東周り航路に夢中になっていたので、コロンブスの意見を取り合ってはくれなかった。1485年、コロンブスは今度はスペイン王室を訪ねた。

さんざん待たされたあげく、ようやくスペイン王女イザベラの援助のもとに、1492年、スペインのパロス港をインドに向けて出航することができたのである。

カナリア諸島から西へと向かったが、近いはずのインドにはなかなか到達できなかった。それは、コロンブスが信じたトスカネリの地図が地球の大きさを実際よりも小さく計算していたためであった。また、航海の途中では、船が破損してしまったり、海草に巻きつかれて動けなくなったり、羅針盤が狂ったり……と、ハプニングが続き、船員たちは恐怖のあまりコロンブスを海に投げ込もうとしたほどだった。

72日間の航海の末、コロンブス一行はサン・サルバドル島に到着した。彼はその後３度航海し、カリブ海の島々や大陸を探検した。

この航海でコロンブスが発見したのはアメリカだったが、彼

自身は発見したのがインドだと信じて疑わなかった。彼だけではなく、スペイン中がそう信じていた。そして、コロンブスは国王によって「大洋の提督」「インド地方副王」に任命された。コロンブス以降、5回の航海が行われ、それによって人々は、そこがインドではなく、もっと別な場所だと気づきはじめた。1504年、アメリゴ・ヴェスプッチがその大陸を新しい大陸だと確信(かくしん)し、”新世界”と呼んだ。そして、その新大陸は、アメリゴの名をとって”アメリカ”と呼ばれるようになった。

◎世界は2国で分けられる!?

1493年3月、インディアス（アジア）を発見したというコロンブスの吉報に喜びながらも、イザベル、フェルナンド両王は別のことを考えていた――喜望峰を回航(かいこう)すれば、ポルトガル人が東回りでインディアスに到達する日も近いのではないのか？　こちらが先に発見した土地をポルトガルに取られてはたまらない。そこでスペインは、当時キリスト圏に絶大(ぜつだい)な政治的権力を持っていたローマ教皇にその支援(しえん)を求める。

ローマ教皇の大勅書が発せられた。それによれば、アフリカ沖のヴェルデ岬半島から西100レグア(約600キロメートル)のところを南北に走る経線の西側の発見地は、すべてスペインの領地であるとされた。アフリカはポルトガル領、アメリカはスペイン領である。ポルトガル王ジョアン2世が異議を唱(とな)え、両国の代表がトルデシリャスに集まって交渉した。そこで締結(ていけつ)されたのがトルデシリャス条約である。両国は、その領有地(りょうゆうち)を分割(ぶんかつ)する境界線(きょうかいせん)として、カーボ・ヴェルデの西370レグアの境界線を受け入れた。条約にはまた、スペインの船はヨーロッパへの復路以外には喜望峰を航海してはならないとも規定(きてい)した。当時の地理学的な知識はまだまだ貧弱(ひんじゃく)だったため、この条約では、ブラジルの面積の280万キロメートルがポルトガルに与えられることになっていた。

条約締結後しばらくして、今度は東半球における設定が問題になった。トルデシリャス条約の通りとすれば、太平洋地域においては、東京とオーストラリアのアデレードを結ぶ線が分割線になるはずだが、正確な測定はこの時代不可能だったので、スペインはモルッカ（香料）諸島の領有を主張したのである。1524年のサラゴッサ条約ではそれをポルトガルに譲(ゆず)ったが、フィリピン諸島だけは最後まで自分の手にとどめた。

夢にとりつかれた冒険者たち

香料諸島を探して西へ……

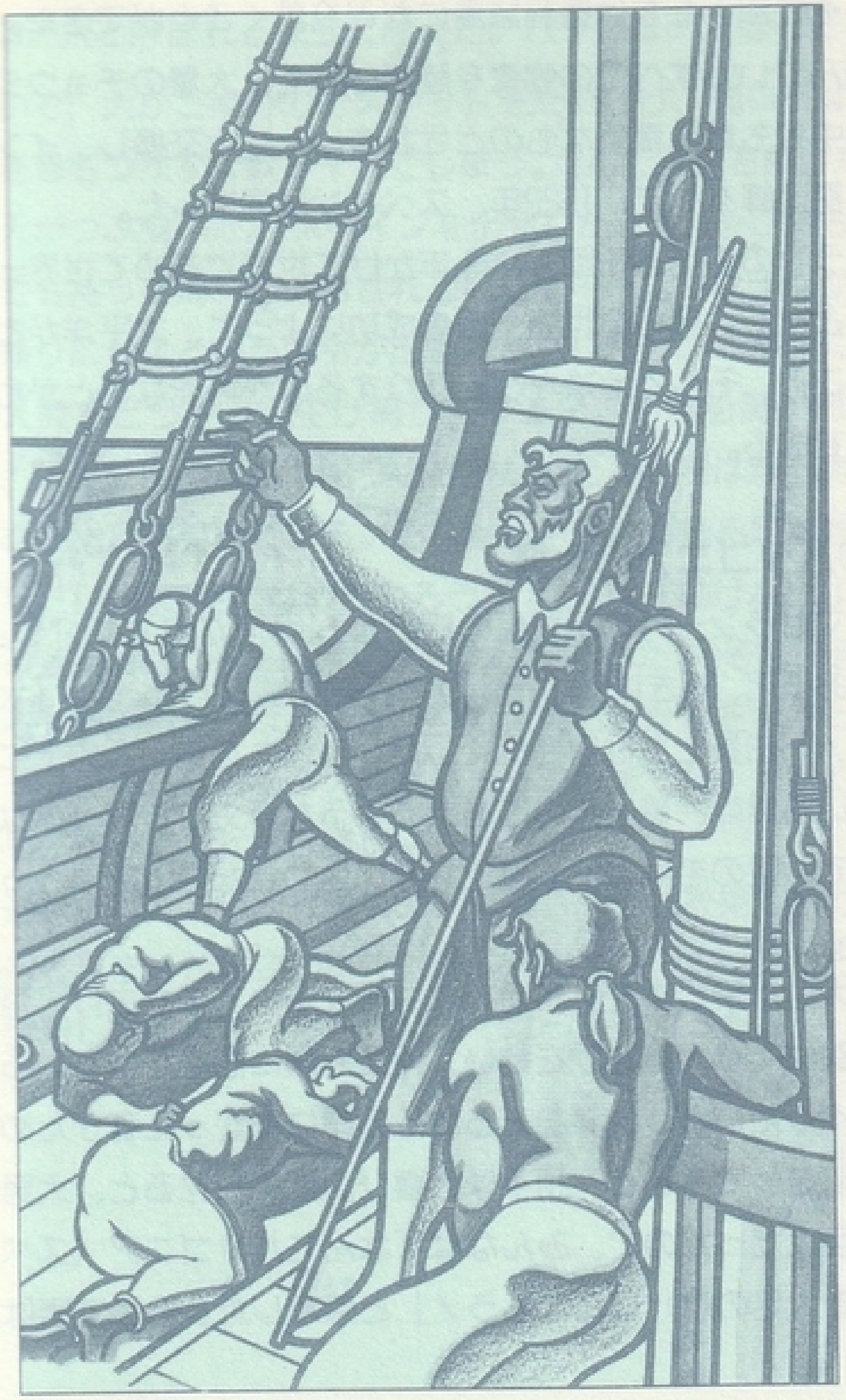
スペインのカルロス１世はチョウジの原産地である香料諸島（モルッカ諸島）がトルデシリャス条約によって自国の領土になっていると考え(実際はポルトガルの圏内に入っていた)、それを確かめるために西回りで香料諸島に行く道を求めた。そうした目的で選ばれたのがマゼランだった。

1519年、マゼランは、５隻の船を伴ってスペインのセビリア港を出帆した。カナリア諸島、ヴェルデ岬諸島を通過し、大西洋を横断してブラジルにたどり着いた。彼はアメリカ大陸に沿ってどこまでも南下すると、その途中で必ず向こう(太平洋)に抜ける海峡が見つかると信じ、海峡を探した。海峡を見つけるのはとても大変で、探している間に１隻が岩礁に乗り上げて壊れてしまい、また海峡内では激しい風に襲われ、この航海に恐れをなして１隻が逃げてしまった。

残った３隻はやっとの思いで海峡を出て、広い海原に出た。その海は長い間静かだったので、マゼランは「太平洋」と名づけた。彼はもう香料諸島にはすぐに着くと予想していたが、行けども行けども島ひとつ見えない大海原だった。３カ月と20日の間、新鮮なものは何も口にできず、船員たちは飢えと壊血病のため、次々に倒れていった。

出港してから６カ月ほどたって、一行はフィリピン（スペイン皇太子フィリップの名にちなんで、フィリピンと名づけられた）に到達して、そこをスペイン領とした。

マゼランは航海の途中、セブ島で原住民に殺されてしまった



が、その部下たちは香料諸島にたどり着くことができた。そして積んでいたすべての物資を陸揚げして、大量のチョウジ（香料の中でも最も貴重なものとされていた）と交換し、インド洋から喜望峰をへて、1522年、スペインに帰港した。
マゼランの率いる船団は、３年かけて世界で初めて世界一周を成しとげた。彼らの世界一周の成功によって、太平洋がとても広いこと、そして地球をひと回りするのが可能なことがわかったのである。

◎パタゴニアの大男

マゼラン一行の記録係の日記から、大男の話を紹介しよう。
ある朝、驚きに満ちた叫び声が船に響きわたった。「大男だぞ／」船員たちは目を丸くした。無理もない、丘の上に立っている男は、普通人の倍もあるような背丈で、真っ赤な顔をして、髪の毛は短く、獣皮を縫い合わせた衣服をまとっていた。
大男は浜辺まで来ると、こちらを向いて手を広げ、飛んだり跳ねたり大声で歌を歌い、何度も頭に砂をかけている。仲よくしたいらしい。おそるおそる岸にあがった者がためしに真似をしてみると、相手は大喜び。近くで見ると、大男は足も巨大だったので、みんなは「なんてパタゴニア（スペイン語で大足の意）なんだろう／」と感嘆した。そこで男はパタ

ゴニア人と呼ばれるようになった。パタゴニア人はとても大食いで、大かご半分のビスケットをたいらげ、桶いっぱいの水を息もつかずに飲み干してしまう。だんだん打ち解けた頃、一人がつぶやいた。「スペインを出発したとき、珍しいものは何でも持って帰れと命令されていたな……」。マゼランから生け捕りにせよという命令が出された。しかし、こんなに巨大な人間をどうやって生け捕りにする？　ある船員が思いつき、大男に山のような贈り物を持たせた。大男は無邪気に歯をむき出して笑っている。それからキラキラ光る足かせを見せた。「お前の足にはめてやろうか？」人間を動けないようにする道具とはつゆ知らず、大男はうなずいた。「それ、足にはめろ／」船員たちは数人がかりで大男に足かせをつけた。ガチャリ……。とうとう大男は捕まってしまった。大声で吠えても、暴れても、もう遅い。
遠まきに見ていたパタゴニア人たちはそれを見てあわてて逃げてしまった。この事件以後、パタゴニア人は二度と白人を信用しなくなり、姿を見せなくなってしまった。

大航海・こぼれ話

【船乗りの生活】

大航海時代の船には、船団の提督のほかに、船長、航海長、事務長、外科医、水夫長、船大工、一般の水夫が乗り組んでおり、これらの乗組員全員は２つのグループに分けられて４時間交替で働いていた。

長い航海をするための食糧は、保存用に加工されたものだった。1560年ごろの太平洋航海における乗組員の食事は、次のようなものだった。

毎日約700グラムのパンと豆を食べ、日・火・木曜日にはこれに塩づけの肉が加えられ、また、月曜日と水曜日には、150グラムのチーズ、200グラムの塩漬けのタラがついた。オリーブ、ナツメヤシ、マーマレードがつくこともあった。また、食事にはナイフやフォークは使わず、指を使って食べていた。

もし、予定通りに進まなかったら、船乗りたちの食事はとてもひどかった。陸上とは違い、水は雨でおぎなうことができても食糧を調達するのは大変だった。新鮮な野菜や果物が不足し、壊血病という死にいたる病にかかる者ものが続出した。

食糧を手に入れるのが難しかったことと、それにともなって起こる壊血病は、当時の航海者を苦しめた最大の悩みだった。これに打ち勝ったのは、有名なキャプテン・クックである。彼は乗組員たちに酢漬けのキャベツ、オレンジなどを定期的にとらせ、寄港地で新鮮な野菜や果物、そして水をたえず補給したため、壊血病を防ぐことにも成功したのである。

【大航海時代と日本】

1543年、ポルトガル人が種子島に漂着した。そのころ日本では有力な大名が各地で勢力をのばしており、戦国時代と呼ばれていた。それまでに日本人が知っていた異国は天竺（インド）と震旦（中国）であり、そのほかの国々は南蛮と呼ばれた時代である。

さて、この南蛮人は鉄砲という奇妙な武器を持っていた。それは、今まで日本人が見たこともない一風変わった武器であった。ポルトガル人がもたらしたこの”奇妙な武器”は、種子島をはじめとして、たちまち日本各地に広まっていった。それにより、騎馬での戦争が主力だった戦争は、しだいに鉄砲中心へと変わったのである。

次に日本に渡ってきたのはスペイン人フランシスコ・ザビエルである。彼は鹿児島に上陸し、日本にキリスト教を広めた人である。

ザビエルが日本に布教に来たのは、当時ポルトガルの東方基地であったマラッカで、ヤジローという長崎出身の日本人に出会い、彼から日本について聞き、日本に興味を持ったためである。

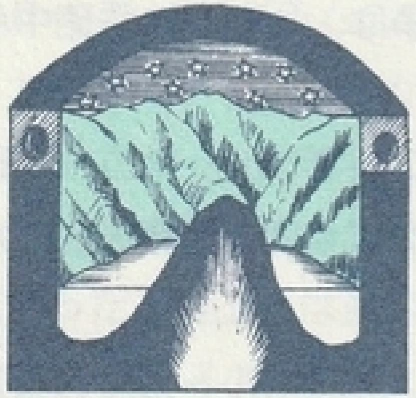
キリスト教を布教した人々のことを宣教師という。宣教師は織田信長には保護されたが、豊臣秀吉には弾圧され、その後の徳川幕府によって国外へ追放されてしまう。

カステラ、カルタ、コンペイトウ（砂糖菓子）などはポルトガル語から名前であるが、それらはポルトガル人の来航を今に伝えるものである。

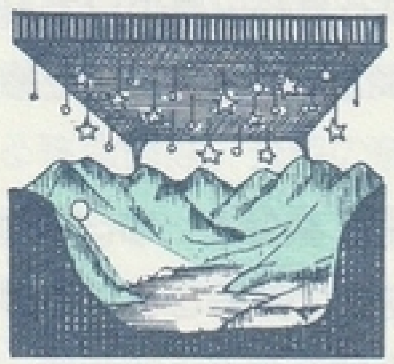
【大航海以前の地球観】

今から約3000年ほど前、ギリシアの科学者エラトステネスが地球は丸いと考えたが、人々はそれを信じなかった。

インド人は、地球はゾウの背中で持ち上げられており、このゾウは神様が姿を変えたカメの背中に乗っており、地震はゾウが動くために起こるものだと思っていた。



カルデア人は、空は山に支えられたドームの形をしていて、西に沈んだ太陽や月は、山の中のトンネルを通り、朝、東の空に昇ると考えていた。



エジプト人は、天は高い山に支えられていて、たくさんの星は天からつり下げられていると信じていた。

地球が実は丸いということは、約470年前にマゼラン一行が地球をひと回りしたとき、はじめて証明されたのである。

【大航海が生んだ嗜好品】

●タバコ……本当は神聖なものだった!?

西インド諸島に到着したコロンブス一行に、そこにすむ島民がおくりものとしてくれた「香りのよい乾いた葉」が、タバコである。そのころのタバコは今のもののように細く小さなものではなく、たいまつのように太いものだった。

「煙を吸う」というこの珍しい風習は、ヨーロッパに伝えられると、たちまち世界中に広まり、今では日本でも自動販売機で簡単に買うことができる(ただしタバコは20歳になってから)。

●コーヒー……イスラムでは”秘薬”だった

コーヒーは、エチオピアのアビシニア高原が原産で、この実を煎じてつくる飲物は、カーファと呼ばれ、目がさめる作用をもつ秘薬としてイスラム教のモスクで使用されていた。15世紀にコーヒー豆を煎じて飲むことがはやっていたが、イスラム圏内に限られていた。一方ヨーロッパでは「悪魔の飲物」として紹介された。ヨーロッパにコーヒーが入るのは、17世紀になってから。大航海によってアフリカから入ったものである。

●カカオ……実はお金に、そしてココアにはとうがらし!?

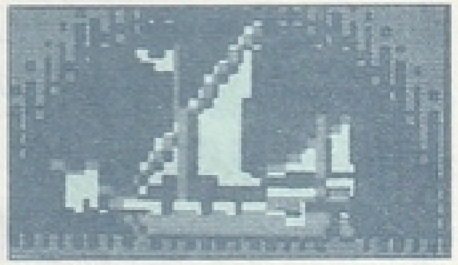
エルナン・コルテス（メキシコを征服した）は帰国してからスペイン王カルロス１世にカカオを献上したが、それがヨーロッパ人がココアを知った最初だと言われている。当時のメキシコでは、カカオの木はとても貴重なもので、お金として使われていたと言われるほどだった。また、ココアには、香料やとうがらしを入れて飲むことも珍しくなかったという。ココアにとうがらし……一度試してみてはいかが?

船の移りかわり

　大航海の歴史はまた、船の移りかわりの歴史でもある。ゲーム『大航海時代』にはたくさんの船が登場する。最後に、実際の歴史上で船の移りかわりを見ていこう。

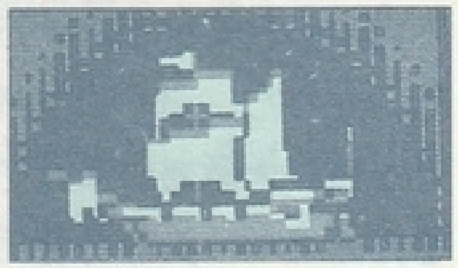
【カラヴェル船】

大航海時代に登場する船の中で最も重要な船。大航海時代はこの船によって始まった。カラヴェル船は、14世紀から存在していたが、15世紀に遠洋航海用に変化し、ラテンとレドンダの2種類がある。カラヴェル船の有名なものにバーソロミュー＝ディアスが喜望峰を発見したときに用いた２隻の船がある。



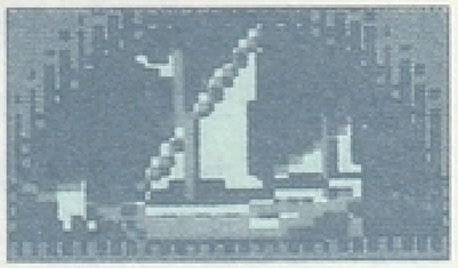
●ラテン船

キミがゲーム開始時に持っている船だ。大きな三角形の帆(三角帆)を張った小型船で、地中海での航海向け。しばらくこの船でがまんしよう。



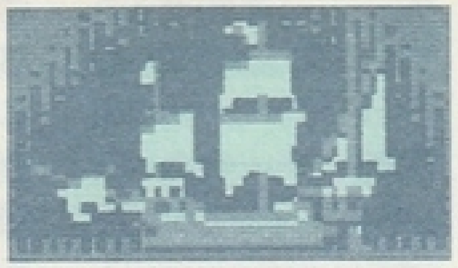
●レドンダ船

四角帆を張った小型船で、ラテンよりもスピードを出すことができる。ラテン船とレドンダ船のようなカラヴェル船では外洋航海はちょっと無理だ。



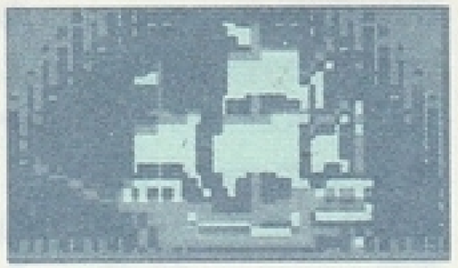
【ベルガンティン船】

小型の船だが、カラヴェル船にくらべてたくさん荷物を積むことができる。レベルが低くてものりこなせるので、商売をして、お金をもうけるには便利。



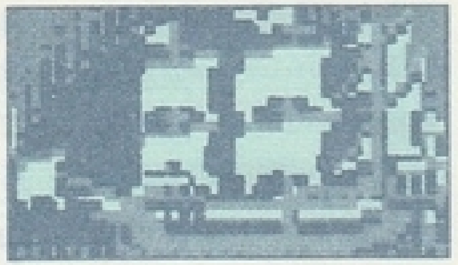
【ナオ船】

中型の商船。カラック船の小型と考えたらいい。とても扱いやすい船体で、冒険野郎向け。外洋に行くこともできる。



【カラック船】

カラック船は大型商船で、武装もしっかりしており、遠洋航海向けにつくられている。新造するときには、戦艦だってつくれる。カラック船で有名な船にヴァスコ＝ダ＝ガマのサニョ・ガブリエル号とマゼランが世界一周をした5隻の帆船、コロンブスがアメリカを発見したときに使ったサンタ・マリア号があげられる。



【ガレオン船】

ガレオン船はローマ時代のガレー船の名前からきており、大勢の乗組員を乗せることができる。海賊ともわたりあえる戦闘向きの船だが、大型なので商船として使っても便利だ。ただし、航海レベルが低いと乗りこなせない。この船で有名なものに、イスパニア無敵艦隊の旗艦サン・マルチン号、フランシス＝ドレイクが世界一周に使ったゴールデン・ハインド号、そして清教徒がアメリカ大陸へと渡ったメイ・フラワー号があげられる。

索　引

あ

アイテム……39
浅瀬……31
新しくゲームを始める……13
あつめる(集める)…38
移動(戦闘)……11、32、43
いどう(洋上)……41
海……31
えっけん(謁見)……39
王宮……39、40
おんなとはなす(女と話す)……38

か

かいぞう(改造) 25、40
かんし(監視)……41
岩礁……31
艦隊……41
かんたい(艦隊の情報)……39
きこう(寄港)……41
寄港禁止……37
喫水……25
斬込み……34、43
ギルド……38
きろく(記録)……14
きんか(金貨)……35
くにのじょうほう(国の情報)……38
国のデータ……37
クリス姫……5
けいざいかち(経済価値)……37
けいざいとうしがく(経済投資額)……37
交易所……38
交易品一覧……44
こうかいけいけん(航海経験)……35
こうかい(航海)レベル……35
こうぎょうかち(工業価値)……37
こうぎょうとうしがく(工業投資額)……37
攻撃(戦闘)……11、32
こうしょう(交渉)…41
香辛料……54
こうにゅう(購入)…38
コール……39
コンディション……36
コントローラーの使い方……9

さ

財宝……39
ざいほう(財宝)……42
酒場……38
さけをのむ(酒を飲む)……38
三角帆・四角帆……25
しきん(資金援助)…39
しじりつ(支持率)…37
しゃくい(爵位) 27、35
しゅうえき(収益)…37
しゅうり(修理)……40
主人公……5
しゅっこう(出港)…40
しゅっぱん(出帆)…42
しょうひんをうる(商品を売る)……38
しょうひんをかう(商品を買う)……38
情報(戦闘)…11、34、43
じょうほう(洋上)…41
じょうりく(上陸)…41
上陸コマンド……42
勝利条件(戦闘)……32
しょくりょう(食糧)…36
しょじひん(所持品)…41
しょぶん(処分)……41
しれい(指令)……41
じんじ(人事)……41
しんぞうする(新造する)……40
じんぶつ(人物)……41
じんぶつ(人物の情報)……39
しんろ(針路)……41
すいしん(推進性能)36
すいふ(水夫)……42
すいふ(水夫援助)…39
すいふ(水夫数)……36
数字の入力……9
スタンド……39
せきさいりょう(積載量)……36
せんかい(旋回性能)36
せんしゅぞう(船首像)‥40
船体……26
せんとう(戦闘) 31、41
戦闘画面……30
せんとうけいけん(戦闘経験)……35
せんとう(戦闘)レベル……35
船舶のデータ……36
せんめい(船名)……40
そうさく(捜索)……42
ぞうせん(造船) 24、40
造船所……40
そうばをみる(相場を見る)……38
そうはん(操帆)……41
そくりょう(測量)…41

た

たいき(待機)……42
たいきゅう(耐久度)……36
たいほう(大砲)……33
ちけい(地形)……41
ちゅうこをかう(中古を買う)……40
ちゅうせいど(忠誠度)……35
ちょうさ(調査)……41
潮流……19、20
ちょきん(貯金)……39
賃金……29
ちりょく(知力)……35
つみに(積荷)……41
つみに(積荷量)……36
つよさ(強さ)……35
停船……34、43
てきたいしん(敵対心)……37
とうし(投資)……40
とうしする(投資する)……38
とうそつ(統率力)…35
とうびょう(投錨)…41
同盟港……28
とばく(賭博)をする……38
ドロップ……39

な

なかまとわかれる(仲間と別れる)……38
なかまにさそう(仲間に誘う)……38
年齢……35

は

ばいきゃく(売却)(ギルド)……38
ばいきゃく(売却)(造船所)……40
始め方・終わり方…12
はんだん(判断力)…35
ヒット……39
人助け……28
風向……19、20
風力……20
ぶき(武器)……40
ぶきすう(武器数)…36
ぶそう(武装)……36
ぶっか(物価)……37
船の移りかわり……68、69
ブラックジャック……10、39
ぶんぱい(分配)……41
へんせい(編成)(港)40
へんせい(編成)(上陸)……42
へんせいする(編成する)(水夫)……38
ほ(帆)……40
ポイント……16
望遠鏡……39
ほうげき(砲撃)……33、43
ぼうけんをさいかいする(冒険を再開する)…14
暴風雨……20
ポーカー……10、39
ほきゅう(補給)……21、40
ほしゅう(補修)……42
ほしゅうしざい(補修資材)……21、36

ま

みず(水)……36
みず(水)(コマンド)……42
みっかい(密会)……39
港……40
港画面……16

索　引

港コマンド…………38
みなと（港の情報）…39
港のデータ…………37
身分…………………35
めいせい（名声）……35
名声を高める………27
メニュー……………12

や

宿屋…………………39
ゆうき（勇気）………35
ゆうこうど（友好度）
……………………37
洋上画面……………19
洋上コマンド………41
陸地…………………31

ら

離脱 ……………34、43
レイズ………………39
老航海士…………… 5
ロード………………14
六分儀………………39
わりあて（割当）……41

アルファベット

E（東経）……………19
N（北緯）……………19
S（南緯）……………19
W（西経）……………19
（Y／N）?………… 9

参考図書

『サブマニュアル・大航海の世界』作成にあたり、
以下の諸図書を参考にしました。

Fantasy World ②『海の冒険者たち』中田一太著（新紀元社）
週刊朝日百科・世界の歴史69『船乗りの大航海時代』（朝日新聞社）
週刊朝日百科・世界の歴史67『商品と物価』（朝日新聞社）
週刊朝日百科・日本の歴史 6『中世から近世へ』（朝日新聞社）
SCIENCE EYE『大航海時代』生田滋ほか著（福武書店）
『大航海時代ー旅と発見の二世紀』ボイス・ペンローズ著（筑摩書房）

オペレーションマニュアル『航海便覧』©1991 KOEI Co.,Ltd. FC90001

大航海時代
NORTH SEA
北海
ATLANTIC OCEAN
大西洋
KINGDOM OF ENGLAND
イングランド王国
LONDON
ロンドン
HAMBURG
ハンブルグ
ANTWERPEN
アントワープ
HOLY ROMAN EMPIRE
神聖ローマ帝国
KINGDOM OF FRANCE
フランス王国
BAY OF BISCAY
ビスケー湾
VENETIAN REPUBLIC
VENEZIA
GENOVA
ジェノア
OTTOMAN EMPIRE
トルコ帝国(イスラム)
BLACK SEA
黒海
KINGDOM OF PORTUGAL
ポルトガル王国
LISBON
リスボン
KINGDOM OF SPAIN
イスパニア王国
SEVILLA
セビリア
KINGDOM OF NAPLES
ナポリ王国
NAPOLI
MEDITERRANEAN SEA
地中海
TUNIS
チュニス
ISTANBUL
イスタンブール
KOEI
©1991 KOEI CO.,LTD.

キミの航海日誌

◆この航海日誌はコピーして使ってください。キミだけの航海日誌をつくろう!

〈　　　　　提督〉

A.D. 15　　,　　,　　　北・南緯　　　度　東・西緯　　　度　　　　　　港

所持金　　　　　枚

重要情報

港　　同盟港・中立港

位置：北・南緯　　　度　　東・西経　　　度

酒場女：在・不在　　名前：

ポイント：港・交易所・造船所・酒場・宿屋・ギルド・王宮
(あるものに○をしよう)

相場のチェック

寄港日	物価%	品目	売買	値段・その他

港

入港日 １５　,　,　　　出港日 １５　,　,

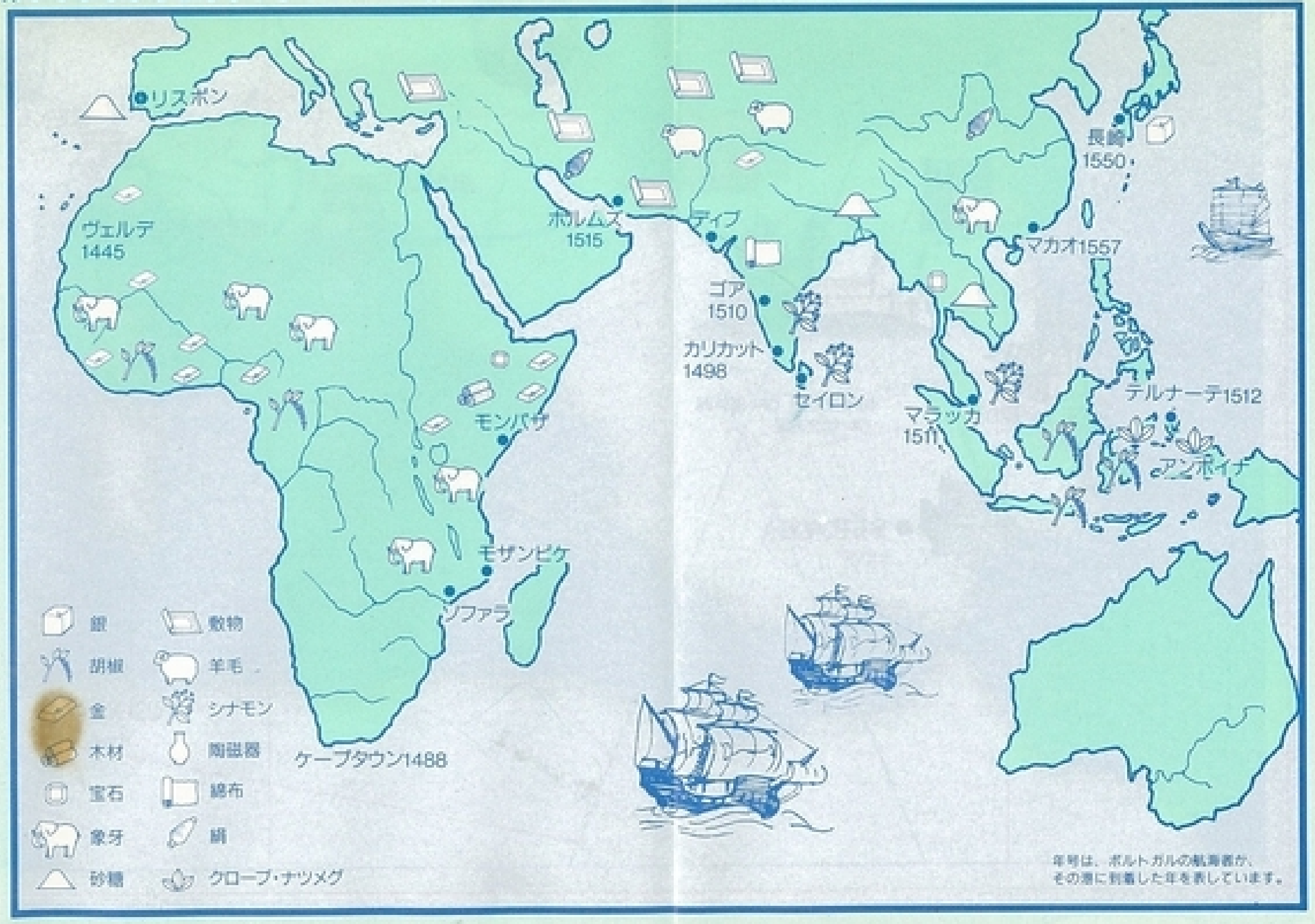
品目	単価	個数	もうけ
もうけの合計			

品目	単価	個数	払い
払いの合計			

金貨の残り　　　　　枚

冒険地図

◆キミが見つけた港やおいしい情報をこの白地図に書き込んでいこう。

ポルトガルの貿易地図

◆産物は、ゲーム中のものと異なることがあります。